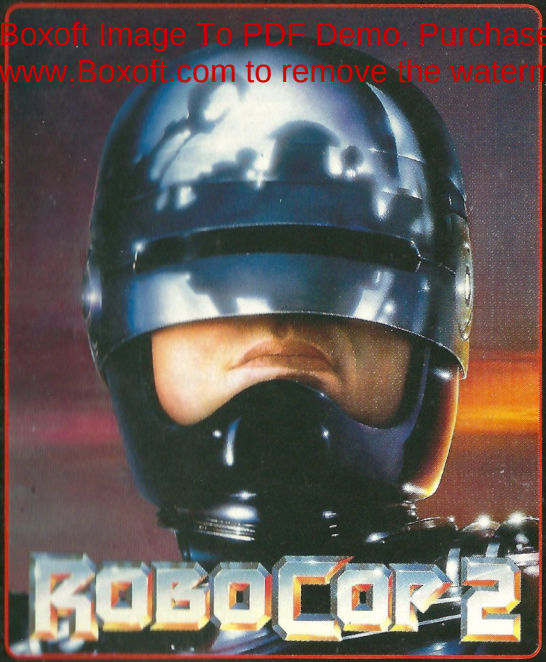
NES - 2C - FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



INSTRUCTION MANUAL

MODE D'EMPLOI

HANDLEIDING

ocean®

T

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

ROBOCOP 2™ & ©1990 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
ORION IS A REGISTERED TRADEMARK OF ORION PICTURES CORPORATION.
LICENSING REPRESENTATIVE: CREATIVE LICENSING CORPORATION.
Game Program: ©1990 Ocean Europe Limited.
Ocean is a registered trademark of Ocean Europe Ltd.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Precautions

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
2) This is a high-precision game. It should not be stored in very hot or cold places. Never hit it, drop it, or take it apart.
3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV. Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and this video game. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with this game, neither Ocean Europe Limited nor Nintendo will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or this game; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

TABLE OF CONTENTS

It's a Bad Scene ____ 1
Controller Operation ____ 2
Getting Started ____ 4
The Main Menu ____ 4
The Game Screen ____ 6
Your Mission...Like It Or Not ____ 7
- Rule *Numero Uno* ____ 7
- This Stuff's Good For You ____ 8
- Collar the Creeps ____ 9
- Fatal Attractions ____ 10
- Second Chances ____ 12

"And Now for the Bonus Round, Bob..." ____ 14
Tips ____ 16

IT'S A BAD SCENE

ROBOCOP is back, in old Detroit...

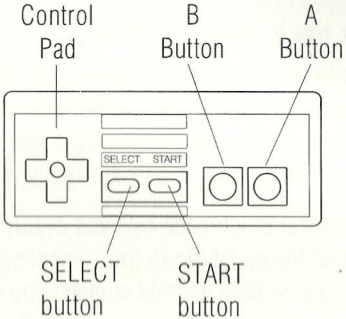
Where things have gone from bad to worse. The cops are on strike, and no wonder. This whole burg is going bankrupt - forced into liquidation by O.C.P., the corrupt megacorporation that took over just a couple years ago. And of course crime is soaring to stratospheric levels. Can you say the word "anarchy"?

But the greatest threat of all is the new and deadly chemical, code named "Nuke," recently developed by one of old Detroit's most powerful crime barons, Cain. Standing alone against Cain and his cronies, you must find their deadly chemical factory, destroying all the Nuke you find along the way.

But this time out, you'll face more than just the usual assortment of heavies and hazards. You'll find that you've met your match, in more ways than one. . . as you enter a final confrontation with the *new* ROBOCOP prototype - ROBOCOP 2.

CONTROLLER OPERATION

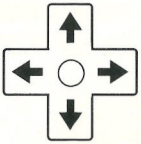
Controller 1 –
for 1- and 2-player games.
Controller 2 –
for 2-player games.



Control Pad

Move Game Cursor Up

Move ROBOCOP/ Game Cursor Left



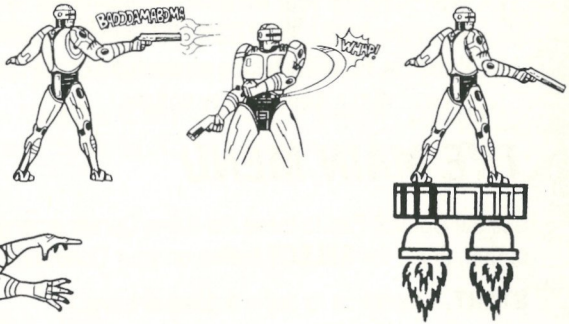
Move ROBOCOP/ Game Cursor Right

ROBOCOP Kneels/Move Game Cursor Down

ROBOCOP 2 *Controls*

Because of ROBOCOP's massive weight, he can't stop on a dime. So you'll have to master the technique of controlling his inertia when he jumps and walks, especially on wet and slippery surfaces.

B button – Fire weapon/ punch/control jet-propulsion when ROBOCOP is on a platform.



A button – Jump.

SELECT button – Changes options indicated by the Game Cursor.
START button – Start/pause/restart game.

GETTING STARTED

To start *ROBOCOP 2* -

1) Make sure that your Nintendo Entertainment System is turned off.
2) Insert the *ROBOCOP 2* Game Pak into the system.
3) Press the **POWER** button on the front of the system - the title screen will appear, with a menu of play options.

THE MAIN MENU

Use the Control Pad to move the Game Cursor among the options. To change an option, press the **SELECT** button on your Controller.

START. Select this to begin a game at Level 1.

CONTINUE. This option lets you continue your game from the beginning of the level you were playing when you lost your last life. Even though you won't have to go back to level 1, your lives, score, energy, weapons and other game factors will be reset. If game is turned off you will need to start over at the beginning.

HI-SCORE. Select this to see the current table of high scores. Press **START** to return to the Main Menu.

ONE PLAYER. Selecting this will switch the option between 1- and 2-player modes of *ROBOCOP 2*. Remember that you must have two Controllers plugged into your Nintendo Entertainment System for a 2-player game. In 2-player games, players' turns will follow one another as they lose lives or complete a level.

MUSIC ON. By selecting this, you can turn game music on and off.

SOUNDFX ON. By selecting this, you can turn game sound effects on and off.

If you make no selection from the Main Menu, after a while a self-running demo of game play will begin. For beginners, the demo may be useful for getting a sense of how the game works.

THE GAME SCREEN

The line across the top of the Game Screen gives you vital information about game play status in *ROBOCOP 2.*

You should never waste a guy if you can put him out of action by arresting him instead. Only a criminal whose face appears on the screen (it will be blinking and be accompanied by a whistling noise) before he does can be arrested.

Amount of Nuke destroyed on current level

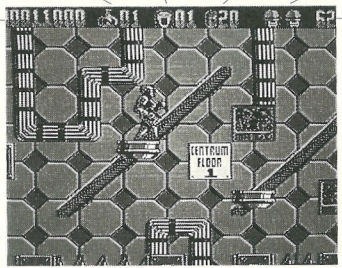
Bad guys arrested on current level

Energy - at 0, you lose a life

Lives remaining

Current score

Time left to complete current level



YOUR MISSION. . .LIKE IT OR NOT

You wanna win? You wanna survive? Well, then, it's like this...

Rule Numero Uno

Destroy Nuke wherever you find it. You must destroy at least 60 percent of the Nuke on each level. But you won't know how much there is on a level, or exactly how much you've got to destroy, until you reach the end of the level - *if* you reach the end. Then you'll be told how well you did, in percentage terms. If you blew it, you may get another go at it - see "Second Chances" on page 12. Otherwise, you'll be put back at the start of the level.

To nuke the Nuke, all ROBOCOP has to do is touch it.

This Stuff's Good for You

When you find any of these items, scattered all around the various levels, grab 'em (just touching one of these objects is enough to pick it up).

Battery. This boosts ROBOCOP's energy level.

Weapons. You'll find different weapons on different levels. Each one gives you a *limited* number of shots.

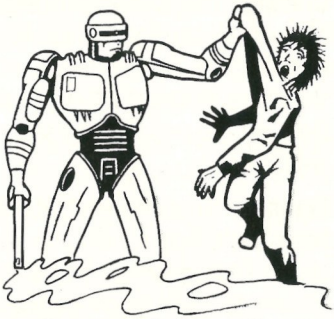
T-Shot fires a bullet up, down, and forward.
3-Way fires three bullets at once in a scatter pattern.
Super destroys everything in its path.
Armour-piercing destroys robots with a single shot.

Indestructible capsules. Each of these renders ROBOCOP invulnerable for a short time - he flickers while he's indestructible though a fall can still do him in.

Collar the Creeps

After all, you're a cop, right? You're *supposed* to make some arrests. In fact, you must arrest 60 percent of all the "arrestable" bad guys on each level. To do so, ROBOCOP just has to make physical contact with a guy.

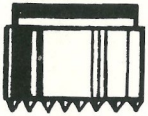
Again, you'll get a make on the bad guys you can arrest at the top of the screen. *Don't waste a bad guy that you're supposed to arrest.* It may feel like fun, but it's the fast route to a *very* short career.



Just like with the Nuke, you won't know how many bad guys there are on a level, or exactly how many you've got to arrest, until you reach the end of the level. Then you'll be told how well you did, in percentage terms. If you don't have enough collars to your credit, you may get one more chance - see "Second Chances" on page 12. Otherwise, you'll be put back at the start of the level.

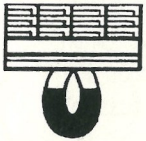
Fatal Attractions

Remember, there are all kinds of people - and *things* - out there that want ROBOCOP terminated . On the other hand, some so-called hazards *can* be helpful. Here are a few examples - you'll have to explore each level to master them all.



Crusher. Triggered when ROBOCOP walks onto the marked floor below it. To avoid a Crusher altogether, jump over the section of floor below it. To fight back at a Crusher once it's activated, jump straight up and meet it head on as it comes down. Rumour has it that Cain has also installed some upward-moving crushers on later levels. Nice guy.

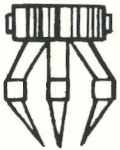
Magnets. Triggered when ROBOCOP walks onto the marked floor below them, magnets will pick you up and drop you in another - usually fatal - position. On the other hand, some magnets may actually be useful for getting where you want to go. . .guess you'll just have to learn by trial and error. To avoid a magnet, jump over the section of floor below it.



Magnetic floor. When ROBOCOP is standing on one of these, he can't jump or shoot.

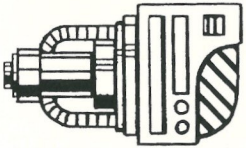
Jet platform. When ROBOCOP is standing on one of these, you use button **B** to control thrust and your Control Pad to control direction. Mastering the use of jet platforms is *essential* if you want to destroy your quota of Nuke.

Reverse. When ROBOCOP is standing on one of these, his left and right movement controls are reversed. It's not enough just to think fast - sometimes you have to think *backwards.*



Grabber. Think of it as transportation. When ROBOCOP jumps into a Grabber, it will move across the screen, taking him with it. He must jump again (Button A) to be released.

Coil. When ROBOCOP touches one of these, it acts as a powerful spring. Try it some time.



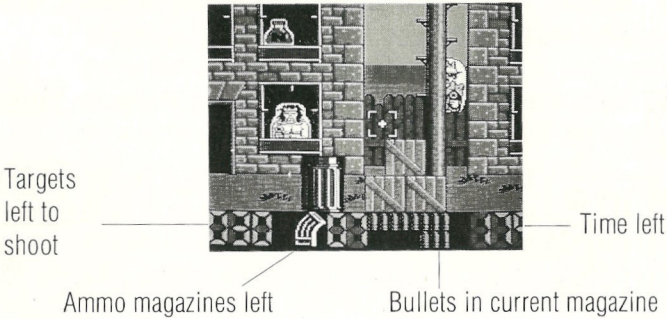
Laser. Each laser fires lethal bolts of energy at ROBOCOP, always in a set pattern. Jump or duck to avoid getting toasted.

Second Chances

When you reach the end of a level but fail to destroy your quota of Nuke or arrest your quota of bad guys, you'll get another "shot" at success; where else but at the Shooting Range, of course.

If you succeed at the Shooting Range, you'll be placed at the start of the next level. If you fail, you'll have to replay the previous level.

At the Shooting Range, you're given a set amount of time and limited number of bullets to shoot a certain quota of targets.



Once in a while, a clock or ammo magazine will drop down on the screen - shoot these to be awarded extra time or bullets. If by mistake you shoot a civilian, ten extra targets will be added to your quota.

You'll get a second chance only *twice* during each game. There are no third trips to the Shooting Range in any game. And selecting the **CONTINUE** option from the title screen menu does not reset the number of shots you get at a second chance at the Shooting Range.

"AND NOW FOR THE BONUS ROUND, BOB. . ."

Many levels include a secret bonus challenge, the entrance to which is hidden. At the start of each level, you'll see a screen that details your position and tells you *whether* - but not *where* - there's a bonus challenge on that level.

Sometimes the bonus challenge is a sort of "mini-level," where you can destroy more Nuke.

The entrance to these "secret passageways" are not easy to detect.

We'll give you a hint as to the whereabouts of the entrance to the secret "Slimy Sewer" found on level 1.

HINT: Toward the end of the level, you'll see a large blue pillar; right below the pillar are two "tiles" or squares which have a different pattern on them than the rest of the "tiles" or bricks in the level. Stand on one, or both of these tiles and press down on the crossbar of your controller. This will take you underground to a slippery, slimy gold-mine of "Nuke."

(secret passage)

If you're interested in more hints as to the whereabouts of these hidden levels, call us in France at (16-1) 34 64 77 55, in Belgium at 02-478 92 08 or in Holland at 03402-51045.

Murphy's Memory. The goal here is to help ROBOCOP (Alex Murphy was his original name, remember?) regain his memory by reconstructing the image of his face. At the start, you'll see his face intact; then it will be jumbled up into a bunch of disjointed tiles. In the limited amount of time you're given, you must reconfigure tiles into his face. To do so, move the pointer to any tile that's next to the blank area, then press either button **A** or **B** to select numbers.

Safecracker. If you can crack Cain's safe, you can help Detroit out of the financial hole it's gotten into - and help your score at the same time. To do so - in the limited amount of time you're given - you must figure out the three numbers that make up the combination to the safe. The order of the numbers isn't important. Move the pointer and press either button **A** or **B** to select numbers. As you do, the display will indicate how many of the numbers you've chosen are correct. In other words, it's a process of elimination.

TIPS

Nothing in ROBOCOP 2 is random - you can learn everything. Learn where the bad guys - especially the ones you can arrest - come on, and where the Nuke and other stuff is.

Everyone and everything - including ROBOCOP 2 - shoots in a set pattern. Learn those patterns so you can make your own moves accordingly.

Explore - especially the unlikely spots. There are bonus screens on most levels.

Sometimes you'll have a choice of two routes to take. Learn which one yields the most Nuke.

A gushing fire hydrant and the slimy sewers usually make for some very slippery surfaces. Watch out!

Avoid hanging around on energy-robbing barrels. ROBOCOP is likely to sustain damage or die immediately from ricochet bullets or rolling objects while squatting on top of these barrels. You can minimise or avoid damage by keeping ROBOCOP standing upright and getting off the barrel as soon as you can.

In your first confrontation with Cain try to dodge the energy bolts he's firing. You can't hit him until he drops his gun.

ROBOCOP 2 is a killing machine of awesome power. At all costs don"t come in direct contact with him. Intelligence suggests that he has the ability to shield certain areas of his body. Find the chinks in his armour and fire as much as possible.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo and Nintendo Entertainment
System are trademarks of Nintendo.

Robocop TM & © 1990 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

Orion is a registered trademark of Orion Pictures Corporation.

LICENSING REPRESENTATIVE: CREATIVE LICENSING CORPORATION.

Game Program: © 1990 Ocean Europe Limited.

Ocean is a registered trademark of Ocean Europe Ltd..

Précautions

1) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.
2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
4) Ne nettoyez pas le jeu avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de details.

Lisez attentivement ce manuel d'instruction pour utiliser correctement votre nouveau jeu. Prenez soin de le conserver pour vous y reporter en cas de besoin.

TABLE DES MATIERES

Quel spectacle affligeant ! 21
Utilisation des commandes 22
Pour démarrer 24
Le menu principal 24
L'écran de jeu 26
Votre Mission... Bon gré, mal gré 27
- Règle *Numero Uno* 27
- Des choses bien utiles ! 28
- Mettez-leur la main au collet 29
- Attractions fatales 30
- Seconde Chance 32

"En avant pour la tournée des primes, Bob" 34
Astuces 36

QUEL SPECTACLE AFFLIGEANT !

ROBOCOP est de retour dans ce bon vieux Détroit...

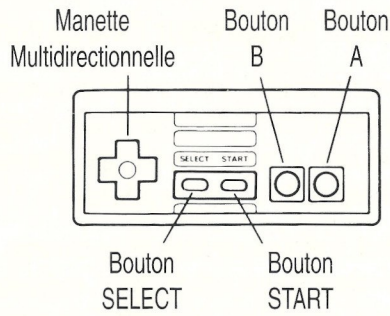
Tout va de mal en pis. Les flics sont en grève et ce n'est pas étonnant. Tout le patelin est en banqueroute – forcé d'y passer par l'O.C.P., la gigantesque société corrompue qui a pris les choses en main, il y a tout juste deux ans. Bien sûr, le Crime atteint des niveaux stratosphériques. Peut-on parler d'anarchie ?

Cependant, la plus grande de toutes les menaces, c'est ce nouveau produit chimique meurtrier, connu sous le nom de "Nuke", et développé par Caïn, un des plus puissants chefs de bande du vieux Détroit. Seul contre Caïn et ses potes, vous devez trouver leur usine de produits chimiques meurtrière et détruire tout le Nuke que vous trouverez sur votre route.

Mais entre temps, vous devrez affronter plus que l'habituel assortiment de brutes et de dangers. Vous trouverez votre égal, de plus d'une façon... en vous engageant dans une rencontre finale avec le *nouveau* prototype de ROBOCOP : ROBOCOP 2.

UTILISATION DES COMMANDES

Manette 1 -
pour les jeux à 1 et 2 joueurs.
Manette 2 -
pour les jeux à 2 joueurs.



Manette multidirectionnelle

Déplace le curseur vers le haut.

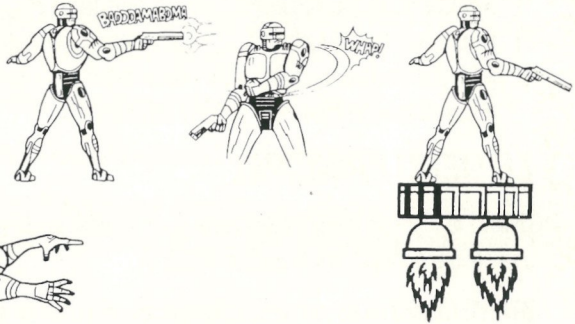
Déplace ROBOCOP/le curseur vers la gauche.

Déplace ROBOCOP/le curseur vers la droite.

ROBOCOP s'agenouille/Déplace le curseur vers le bas.

Pour diriger ROBOCOP 2

En raison de son poids écrasant, ROBOCOP ne peut pas s'arrêter n'importe où. Aussi, devrez-vous maîtriser la technique de contrôle de son inertie quand il saute et marche, en particulier sur des sols humides et glissants.



Bouton B – Pour tirer/donner un coup de poing/commander la propulsion à réaction quand ROBOCOP se trouve sur une plate-forme.

Bouton A – Pour sauter.

Bouton SELECT – Pour changer les choix indiqués par le curseur.
Bouton START – Pour démarrer/interrompre/reprendre la partie.

POUR DEMARRER

Pour démarrer *ROBOCOP 2* :

1) Assurez-vous que la console NES est hors tension.
2) Introduisez la cartouche *ROBOCOP 2* dans la console.
3) Appuyez sur le bouton **POWER** (alimentation) à l'avant de la console - l'écran Titre apparaît avec le menu des options de jeu.

LE MENU PRINCIPAL

Utilisez la manette multidirectionnelle pour amener le curseur sur les options. Pour changer une option, appuyez sur le bouton **SELECT.**

START. Utilisez ce bouton pour commencer un jeu au Niveau 1.

CONTINUE. Cette option vous permet de reprendre le jeu au début du niveau où vous avez perdu votre dernière vie. Bien que vous n'ayez pas à retourner au Niveau 1, vos vies, votre score, votre énergie, ainsi que vos armes et autres facteurs de jeu seront remis à zéro. Si le jeu est éteint, vous devrez tout reprendre depuis le début.

HI-SCORE. Choisissez cette option pour voir la liste des meilleurs résultats en cours. Appuyez sur **START** pour revenir au Menu Principal.

ONE PLAYER. Permet de choisir l'option à 1 ou 2 joueurs pour *ROBOCOP 2*. N'oubliez pas de brancher deux manettes au système NES pour jouer à deux. Dans les parties à 2 joueurs, ceux-ci se succèdent au fur et à mesure qu'ils perdent des vies ou terminent un niveau.

MUSIC ON. Par ce choix, la musique d'accompagnement apparaît ou disparaît.

SOUNDFX ON. Par ce choix, les effets sonores apparaissent ou disparaissent.

Si vous ne sélectionnez rien sur le Menu Principal, une démonstration automatique du jeu se mettra en marche après un certain temps. Cette démonstration sera utile aux débutants pour leur donner une idée du fonctionnement du jeu.

L'ECRAN DE JEU

La ligne en haut de l'écran de jeu fournit des informations vitales sur l'état du jeu dans *ROBOCOP 2*.

Vous ne devriez pas perdre de gars si réussissez à les mettre hors d'état de nuire en les arrêtant. Seul un criminel, dont le visage apparaît à l'écran en clignotant et accompagné d'un sifflement, peut être arrêté.

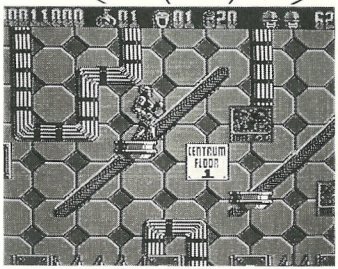
Quantité de Nuke détruite sur le niveau en cours

Ennemis arrêtés au niveau en cours

Energie - à 0, vous perdez une vie

Vies restantes

Score en cours



Temps restant pour terminer le niveau en cours

VOTRE MISSION... BON GRE, MAL GRE

Vous voulez gagner ? Vous voulez survivre ? Eh bien ! lisez ce qui suit...

Règle Numero Uno

Détruisez le Nuke partout où vous le trouvez. Vous devez détruire au moins 60 % de Nuke à chaque niveau. Mais vous ne savez pas combien il y en a par niveau, ni exactement combien vous devez en détruire, avant d'arriver à la fin du niveau – si *vous* y parvenez... Alors, on vous donnera votre score en pourcentage. Si vous n'y êtes pas arrivé, vous aurez peut-être une seconde chance – voir la section "Seconde Chance". Autrement, vous vous retrouverez au début du niveau.

Pour détruire le Nuke, tout ce que ROBOCOP doit faire, c'est de le toucher.

Des choses bien utiles !

Quand vous trouvez l'un de ces objets éparpillés dans les différents niveaux, prenez-le (il suffit de le toucher pour le ramasser).

Pile. Elle augmente le niveau énergétique de ROBOCOP.

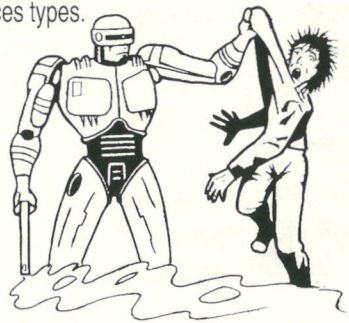
Armes. Vous trouverez des armes différentes à chaque niveau. Chacune d'elles vous donne droit à un nombre *limité* de coups.

Tir en T (T-Shot) fait feu vers le haut, le bas, et l'avant.
3 Directions (3-Way) tire trois balles à la fois, éparpillées.
Super détruit tout sur sa trajectoire.
Perce-blindage (Armour-piercing) détruit les robots d'un seul coup.

Capsules indestructibles. Chacune d'elles rend ROBOCOP indestructible pendant un court moment – il clignote lorsqu'il est indestructible, bien qu'une chute puisse lui être fatale.

Mettez-leur la main au collet

Après tout, vous êtes un flic, non ? Vous êtes *sensé* effectuer des arrestations. En fait, vous devrez arrêter 60 % des brutes ennemies pouvant être arrêtées. Pour y parvenir, ROBOCOP doit tout simplement avoir un contact physique avec ces types.

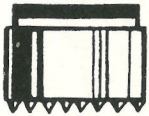


A nouveau, vous identifierez, en haut de l'écran, les sales types que vous pourrez arrêter. *Ne perdez pas une seule brute que vous êtes sensé arrêter !* Cela peut paraître drôle, mais c'est la voie rapide pour une carrière *vraiment* courte.

Tout comme pour le Nuke, vous ne saurez combien de mauvais types il y a par niveau, ou combien vous devez en arrêter qu'à la fin du niveau. On vous donnera votre score en pourcentage. Si vous n'avez pas effectué assez d'arrestations, vous pourrez peut-être avoir une chance supplémentaire – voir la section "Seconde Chance". Autrement, vous vous retrouverez au début du niveau.

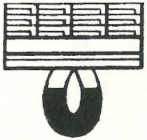
Attractions fatales

Souvenez-vous qu'il y a toutes sortes de gens – et de *choses* – dont l'objectif est d'anéantir ROBOCOP. D'autre part, certains soi-disant dangers, *peuvent* être utiles. Voici quelques exemples – vous devrez explorer chaque niveau pour les surmonter tous.



Broyeur. Se déclenche lorsque ROBOCOP passe en dessous, sur le sol marqué. Pour l'éviter, sautez sur le sol situé plus bas. Pour combattre un broyeur en action, foncez-lui dedans lorsqu'il redescend. La rumeur veut que Caïn ait également installé, sur certains niveaux, des broyeurs qui se déplacent vers le haut. Le brave garçon !

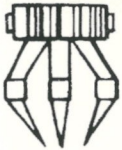
Aimants. Se déclenchent également par le passage de ROBOCOP, en dessous, sur le sol marqué ; ils saisissent notre héros et le laissent tomber dans une autre position - généralement fatale. En revanche, certains peuvent être d'une grande utilité pour se rendre à l'endroit désiré... Pour y arriver, vous devrez procéder par essais successifs. Pour éviter un aimant, sautez sur le sol, en dessous.



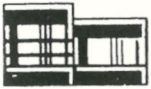
Sol aimanté. Lorsque ROBOCOP se trouve sur ce type de sol, il ne peut ni sauter, ni tirer.

Plate-forme à réaction. Lorsque ROBOCOP se tient sur une plate-forme à réaction, utilisez le bouton B pour contrôler la poussée et la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction. Il est essentiel que vous maîtrisiez ce type de plate-forme pour pouvoir détruire votre quota de Nuke.

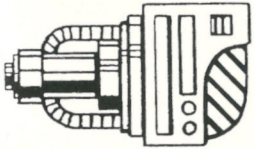
Inversion. Lorsque ROBOCOP se tient sur l'un d'eux, la commande de ses déplacements vers la gauche ou vers la droite est inversée. Il ne suffit pas de penser vite – vous devrez parfois penser *à l'envers.*



Grappin. Utilisez-le comme moyen de transport. Lorsque ROBOCOP saute dans un grappin, celui-ci se déplace en travers de l'écran, l'entraînant avec lui. Pour être relâché, ROBOCOP doit sauter à nouveau (Bouton A).



Bobine. Lorsque ROBOCOP touche une bobine, elle réagit comme un ressort puissant. Essayez donc.



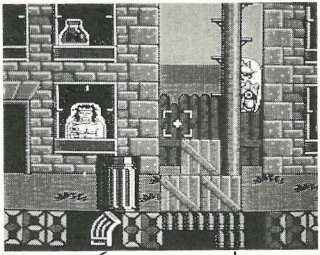
Laser. Chaque canon laser tire des capsules d'énergie meurtrières sur ROBOCOP, toujours suivant un schéma déterminé. Sautez ou baissez-vous pour éviter d'être grillé.

Seconde Chance

Lorsque vous atteignez la fin d'un niveau sans avoir pu détruire votre quota de Nuke ou arrêter votre quota d'ennemis, vous aurez une autre "chance" de réussite ; direction : le Champ de Tir !

Si vous venez à bout du Champ de Tir avec succès, vous vous retrouverez au début du niveau suivant. Si vous échouez, vous devrez rejouer le niveau précédent.

Au Champ de Tir, on vous octroie un certain laps de temps et un nombre limité de balles pour tirer sur un quota déterminé de cibles.



Cibles restant à tirer.

Temps restant.

Chargeurs de munitions restants.

Balles dans le chargeur en cours.

De temps en temps, une horloge ou un chargeur de munitions tombe sur l'écran – tirez-leur dessus pour obtenir plus de temps ou des balles supplémentaires. Si, par erreur, vous tirez sur un civil, votre quota augmente de 10 cibles.

Pour un même jeu, vous n'avez que *deux fois* une deuxième chance. Aucun jeu ne permet un troisième périple dans le Champ de Tir. Et le choix de l'option **CONTINUE**, au menu de l'écran Titre, ne remet pas à zéro votre "compteur" de deuxième chance au Champ de Tir.

"EN AVANT POUR LA TOURNEE DES PRIMES, BOB..."

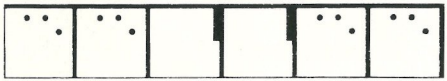
Plusieurs niveaux comportent un challenge secret de bonus dont l'entrée est tenue cachée. Au début de chaque niveau, un écran vous indiquera votre position et *si* – mais pas *où* – ce niveau comporte un concours.

Parfois, ce concours de primes a l'aspect d'un "mini-niveau" où vous pourrez détruire encore plus de Nuke.

L'entrée de ces "passages secrets" n'est pas facile à identifier.

Nous vous donnerons une indication concernant l'emplacement de l'entrée à "l'Egout Boueux" au niveau 1.

CONSEIL : A la fin du niveau, vous verrez un grand pilier bleu ; juste en dessous de ce pilier se trouvent deux "tuiles" ou carrés avec un dessin différent de celui des autres "tuiles" ou briques du niveau. Placez-vous sur une ou sur deux de ces tuiles et appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle. Cette pression vous entraînera sous terre, vers une mine d'or boueuse et glissante de "Nuke".



(passage secret)

Si vous désirez recevoir d'autres conseils concernant l'emplacement de ces niveaux cachés, téléphonez au (16-1) 34 64 77 55 pour la France et au 02-478 92 08 pour la Belgique et le Luxembourg.
Parfois le concours de primes se présente sous la forme de l'une de ces deux devinettes ou jeux de logique :

Mémoire de Murphy (Murphy's Memory) : Ici, l'objectif est d'aider ROBOCOP (dont le premier nom, rappelez-vous, était Alex Murphy) à retrouver sa mémoire en reconstituant l'image de son visage. Tout d'abord, vous voyez son visage intact ; puis il va se décomposer en un tas de plaquettes disjointes. Dans l'intervalle de temps qui vous est imparti, il vous faut reconstituer son visage à partir de ces plaquettes. Pour ce faire, déplacez le curseur vers une plaquette placée près de la zone vide, et appuyez ensuite sur le bouton **A** ou **B** pour choisir les chiffres.

Perceur de coffres-forts (Safecracker) : Si vous réussissez à percer le coffre-fort de Caïn, vous permettrez à la ville de Détroit de sortir du gouffre financier où elle est tombée – et, en même temps, vous améliorez votre résultat. Pour ce faire – dans le laps de temps qui vous est attribué – vous devez trouver les trois chiffres de la combinaison du coffre. L'ordre de ces chiffres n'est pas important. Pour les choisir, déplacez le curseur et appuyez sur le bouton **A** ou **B**. Au fur et à mesure, l'écran indique le nombre de chiffres corrects que vous avez choisis. En d'autres termes, vous procédez par élimination.

ASTUCES

Rien dans ROBOCOP 2 n'est laissé au hasard – vous pouvez tout apprendre. Voyez où se trouvent les mauvais garçons, en particulier ceux que vous pourrez arrêter, ainsi que le Nuke et tout le reste.

Chaque tireur ou chaque arme, y compris ROBOCOP 2, tire selon un schéma établi. Etudiez ces schémas pour effectuer vos déplacements en conséquence.

Explorez – surtout les endroits improbables. Il y a des écrans de primes à presque tous les niveaux.

Parfois, vous devrez choisir entre deux routes. Vous devez reconnaître celle qui conduit à davantage de Nuke.

Un jet de bouche d'incendie ou un égout boueux créent généralement des surfaces très glissantes. Prenez garde !

Ne vous approchez pas des barils détrousseurs d'énergie. ROBOCOP risque d'être endommagé ou tué sur le champ par des balles à ricochets ou des objets roulants quand il se tient accroupi sur ces barils. Il vous est possible de réduire ou de supprimer les dégâts en le faisant se tenir debout, ou quitter le baril en vitesse.

Lorsque vous rencontrez Caïn pour la première fois, efforcez-vous d'éviter les capsules d'énergie qu'il tire. Tant qu'il n'a pas laissé tomber son fusil, vous ne pouvez pas l'atteindre.

ROBOCOP 2 est une machine à tuer d'une puissance effroyable. Evitez à tout prix d'entrer directement en contact avec lui. Après réflexion on en vient à penser qu'il a le pouvoir de protéger certaines parties de son corps. Trouvez les défauts de sa cuirasse et tirez le plus possible.

FRANCE SEULEMENT

0292

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

1291b

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Robocop TM & © 1990 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.
Orion is a registered trademark of Orion Pictures Corporation.
LICENSING REPRESENTATIVE: CREATIVE LICENSING CORPORATION.
Game Program: © 1990 Ocean Europe Limited.
Ocean is a registered trademark of Ocean Europe Ltd..

Voozorgsmaatregelen

1) Let erop dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette erin doet of eruit haalt.
2) Dit spel is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm het daarom tegen te hoge of te lage temperaturen. Ga er ook voorzichtig mee om en voorkom harde schokken of stoten. Probeer ook nooit de cassette of de NES uit elkaar te halen.
3) Kom niet met je vingers aan de elektrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water en vuil. Doe je dit toch dan beschadig je het spel.
4) Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

WAARSCHUWING: GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN
Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Lees deze handleiding eerst goed door, zodat je weet hoe je nieuwe spel werkt. Bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

INHOUDSOPGAVE

Het ziet er slecht uit 43
Het gebruik van de controller 44
Hoe je begint 46
Het hoofdmenu. 46
Het spelscherm 48
Je opdracht... of je deze leuk vindt of niet 49
- Regel *Numero Uno* 49
- Dit spul is goed voor je. 50
- Arresteer de griezels 51
- Fatale vallen en handige hulpmiddelen 52
- Herkansingen 54

"En nu de bonusronde Bob" 56
Tips 58

HET ZIET ER SLECHT UIT

ROBOCOP is terug, in het oude Detroit...

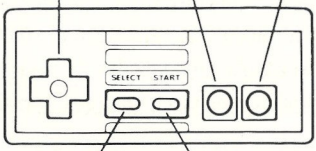
Hier is de situatie van kwaad tot erger geworden. De agenten staken en dat is te begrijpen. De complete stad stevent op bankroet aan - daartoe gedwongen door O.C.P., de corrupte miljoenenfirma die enkele jaren geleden de touwtjes in handen heeft genomen. En vanzelfsprekend is de misdaad astronomisch gegroeid. Is hier het woord "anarchie" van toepassing?

Maar de allergrootste bedreiging wordt gevormd door een nieuw en dodelijk chemisch produkt dat de codenaam "Nuke" draagt. Dit is recentelijk ontwikkeld door Cain, een van de machtigste misdaadbazen van het oude Detroit. Je moet het in je eentje opnemen tegen Cain en zijn makkers in het kwaad. Vind de fabriek waar dit dodelijk produkt wordt gemaakt en vernietig al het "Nuke" dat je onderweg tegenkomt.

Je zult ontdekken dat je dit keer niet alleen te maken krijgt met de gebruikelijke verzameling zware jongens en de daarbij behorende risico's. Je zult het ook moeten opnemen tegen een in meer dan één opzicht gelijkwaardige tegenstander als je met het *nieuwe* type ROBOCOP: ROBOCOP 2 een laatste beslissend gevecht aangaat.

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

Controller 1
voor spellen met 1 of 2 spelers
Controller 2
voor spellen met 2 spelers



Vierpuntsdruktoets

Breng Spelcursor omhoog

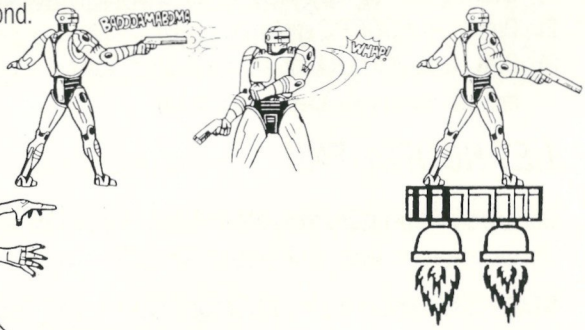
Beweeg ROBOCOP/
Spelcursor links

Beweeg ROBOCOP/
Spelcursor rechts

ROBOCOP knielt/Spelcursor omlaag

ROBOCOP 2 *Controls*

Door het enorme gewicht van ROBOCOP kan hij niet direct stoppen. Je zult dus de techniek onder de knie moeten krijgen hoe je met die logheid om moet gaan bij het springen en lopen. Vooral op natte en gladde ondergrond.



B Knop – Afvuren wapen/ stompen/besturing straalaandrijving als ROBOCOP zich op een platform bevindt.

A Knop – Sprong

SELECT Knop – Verandert de keuzemogelijkheden die door de spelcursor worden aangegeven.

START Knop – Beginnen/pauzeren/herstarten van het spel.

HOE JE BEGINT

Om *ROBOCOP 2* te starten:

1) Overtuig je ervan dat je Nintendo Entertainment System uit staat.
2) Doe de *ROBOCOP 2* spelcassette erin.
3) Druk op de **POWER** knop aan de voorkant van het apparaat en het titelscherm verschijnt met een menu voor spelmogelijkheden.

HET HOOFDMENU

Gebruik de Vierpuntsdruktoets om de Spelcursor over de keuzemogelijkheden te bewegen. Om deze te veranderen, druk je op de **SELECT** Knop van de Controller.

START. Kies hiervoor als je een spel op Level 1 wilt beginnen.

CONTINUE. Hiermee kun je een spel voortzetten aan het begin van het level waarop je speelde toen je je laatste leven verloor. Hoewel je zelf niet helemaal naar level 1 terug hoeft, zijn je levens, score, energie, wapens en de andere spelbepalende factoren wel weer op de beginstand gezet. Zet je het spel uit dan moet je wel weer helemaal opnieuw beginnen.

HI-SCORE. Kies hiervoor als je de tabel met hoge standen wilt zien. Druk op **START** om terug te keren naar het Hoofdmenu.

ONE PLAYER (ÉÉN SPELER). Hiermee kun je kiezen of je alleen of met z'n tweeën *ROBOCOP 2* gaat spelen. Denk er wel aan dat je twee Controllers op je Nintendo Entertainment System moet hebben aangesloten om met zijn tweeën te kunnen spelen. Bij 2 spelers wisselen beide spelers elkaar af als ze een leven hebben verloren of een bepaald level hebben voltooid.

MUSIC ON. Hiermee kun je de spelmuziek aan- en uitzetten.

SOUNDFX ON. Hiermee kun je kiezen of je de geluidseffecten van het spel aan of uit wilt hebben.

Als je geen keus maakt in het Hoofdmenu zal na enige tijd automatisch een demonstratie van het spel beginnen. Voor beginners is zo'n demonstratie wel handig, want dan kunnen zij een beetje een idee krijgen hoe het spel gaat.

HET SPELSCHERM

De regel aan de bovenkant van het scherm geeft je de noodzakelijke informatie over de stand van zaken bij het spelen van *ROBOCOP 2*.

Je moet nooit een kerel om zeep helpen als je hem ook onschadelijk kunt maken door hem te arresteren. Alleen een misdadiger wiens gezicht op het scherm verschijnt (dit zal knipperen en er is een fluittoon te horen) voordat hij helemaal verschijnt, kan gearresteerd worden.

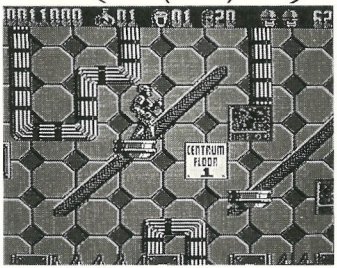
Hoeveelheid vernietigde Nuke op huidig level

Gearresteerde boeven op huidig level

Energie - bij 0 verlies je een leven

Resterende levens

Huidige score



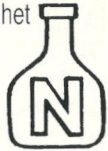
Tijd die over is om je level af te maken

JE OPDRACHT ... OF JE DEZE LEUK VINDT OF NIET

Wil je winnen? Wil je overleven? Wel, opgelet dan...

Regel Numero Uno

Vernietig Nuke waar je dat ook vindt. Op elk level moet je minstens 60 procent van de Nuke vernietigen. Maar je weet niet hoeveel Nuke er op een level aanwezig is, of hoeveel je precies moet vernietigen. Dat merk je pas als je aan het eind van je level komt - als je aan het eind komt. Dan pas hoor je hoe je het er hebt afgebracht, uitgedrukt in een percentage. Heb je gefaald dan krijg je misschien een tweede kans om verder te gaan. Kijk maar bij het hoofdstuk "Herkansingen". In het andere geval ga je terug naar het begin van het level.



Om de Nuke te verpulveren, hoeft ROBOCOP het alleen maar aan te raken.

Dit Spul is Goed Voor Je

Als je een van deze voorwerpen vindt - ze zitten verspreid over de verschillende levels - grijp ze dan (het is voldoende deze voorwerpen aan te raken om ze op te pikken).

Batterij. Dit verhoogt het energieniveau van ROBOCOP.

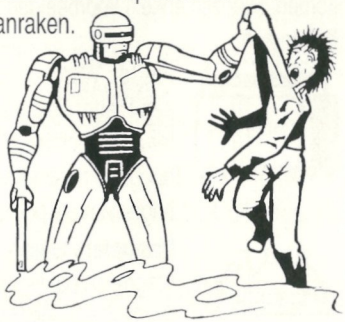
Wapens. Je vindt verschillende wapens op de verschillende levels. Elk heeft slechts een *beperkt* aantal schoten.

T-Schot vuurt een kogel omhoog, omlaag en voorwaarts af.
3-Way vuurt 3 kogels tegelijk af in een verspreid patroon.
Super vernietigt alles wat in zijn baan ligt.
Bepantsering-doorborend vernietigt robots met een enkel schot.

Onkwetsbaarheidspillen. Elk van deze maakt ROBOCOP voor een korte tijd onvernietigbaar - hij knippert als hij onkwetsbaar is, hoewel een val toch fataal voor hem kan zijn.

Arresteer de Griezels

Je bent tenslotte agent, of niet soms? Er wordt van je *verwacht* dat je enkele arrestaties verricht. Sterker nog, je moet 60 procent van alle "arresteerbare" boeven op elk level arresteren. Je doet dit door ROBOCOP een kerel te laten aanraken.

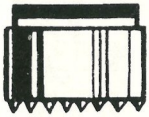


Zoals je al weet, krijg je aan de bovenkant van het scherm een signalement te zien van de boeven die je kunt arresteren. *Breng geen boef om die je eigenlijk moet arresteren.* Het mag dan wel een prettig gevoel geven, maar het is de snelste weg naar een *erg* korte loopbaan.

Net zoals dat bij Nuke het geval was, weet je niet hoeveel boeven er op een level zijn, of hoeveel je er precies moet arresteren totdat je het eind van een level bereikt. Pas dan hoor je hoe je het er hebt afgebracht, uitgedrukt in een percentage. Heb je onvoldoende arrestaties verricht, dan kun je nog een tweede kans krijgen om verder te gaan - zie hoofdstuk "Herkansingen". Anders ga je weer terug naar het begin van het level.

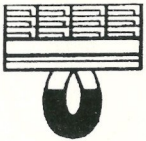
Fatale Vallen en Handige Hulpmiddelen

Denk eraan, er zijn allerlei mensen - en *dingen* - daarbuiten die graag een eind willen maken aan ROBOCOP. Anderzijds *kunnen* een aantal van deze zogenaamde risico's ook goed van pas komen. Hier zijn enkele voorbeelden - je zult alle levels moeten onderzoeken om ze allemaal te beheersen.



Pletter. Wordt actief als ROBOCOP op de gemerkte vloer eronder loopt. Om een Pletter helemaal te vermijden, spring je over het vloerdeel eronder. Om terug te vechten tegen een eenmaal geactiveerde Pletter spring je recht omhoog, frontaal tegen de neervallende Pletter. Het gerucht gaat dat Cain op de hogere levels ook omhoogbewegende Pletters heeft geïnstalleerd. Leuke vent.

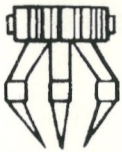
Magneten. Gaan af als ROBOCOP op de gemerkte vloer eronder loopt. Magneten pakken je op en laten je vallen op een andere, meestal fatale plaats. Anderzijds kunnen sommige magneten eigenlijk best handig zijn om op bepaalde plaatsen te komen. Je zult het wel moeten leren door het steeds opnieuw te proberen. Om een magneet te vermijden, spring je over het vloerdeel eronder.



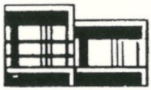
Magnetische vloer. Als ROBOCOP op een van deze staat, kan hij niet schieten of springen.

Straal-platform. Als ROBOCOP hierop staat, gebruik je de B Knop voor de voortstuwing en de Vierpuntsdruktoets om te sturen. Het beheersen van het gebruik van een straal-platform is *essentieel* als je de gewenste hoeveelheid Nuke wilt vernietigen.

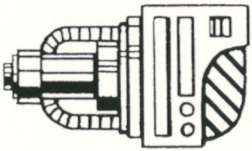
Omgekeerd. Als ROBOCOP op een van deze staat, zijn de besturingen voor links en rechts verwisseld. Je moet niet alleen snel denken - soms moet je zelfs *achteruit denken.*



Grijper. Beschouw dit maar als een vervoermiddel. Als ROBOCOP in een Grijper springt, beweegt deze over het scherm en neemt ROBOCOP mee. Hij moet opnieuw springen (A Knop) om losgelaten te worden.



Spiraal. Als ROBOCOP er hier een van aanraakt, gedraagt deze zich als een springveer. Probeer het maar eens.



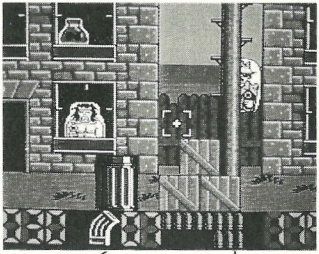
Laser. Elke laser vuurt dodelijke energiebundels op ROBOCOP af in een vast patroon. Spring en duik om niet geroosterd te worden.

Herkansingen

Als je het eind van een level bereikt, maar je bent te kort geschoten bij het vernietigen van Nuke of je hebt te weinig boeven gearresteerd, krijg je nog een tweede kans op succes. Waar anders dan op de Schietbaan natuurlijk.

Als je op de Schietbaan slaagt, kom je aan het begin van het volgende level. Faal je, dan moet je het voorgaande level opnieuw spelen.

Op de Schietbaan krijg je een vaste hoeveelheid tijd en een beperkt aantal kogels om een bepaald aantal treffers te schieten.



Doelen waarop nog geschoten moet worden

Resterende tijd

Patroonhouders die nog over zijn

Kogels in huidige patroonhouder

Af en toe valt er een klok of een patroonhouder op het scherm naar beneden. Raak deze om extra tijd of kogels te verdienen. Als je per ongeluk een burger neerschiet, worden er tien extra doelen aan je benodigde aantal toegevoegd.

Je krijgt per spel slechts *twee* herkansingen. Je kunt nooit voor de derde keer naar de Schietbaan. Ook als je voor **CONTINUE** kiest van het menu op het titelscherm, blijft het aantal herkansingen ongewijzigd.

"EN NU DE BONUSRONDE BOB"

Bij veel levels is er een geheime bonusuitdaging, waarvan de ingang verborgen is. Bij het begin van elk level zie je een scherm, waarop je positie staat en wat je vertelt *of* - maar niet *waar* - er een bonusuitdaging op dit level is.

Soms is een bonusuitdaging een soort "mini-level" waar je meer Nuke kunt vernietigen.

De ingangen naar deze "geheime doorgangen" zijn niet eenvoudig te ontdekken.

Wij geven je een aanwijzing voor de vindtplaats van het geheime "Glibberige Riool" op level 1.

AANWIJZING: Bijna aan het eind van het level zie je een grote blauwe pilaar. Direct onder de pilaar zijn twee "tegels", respectievelijk vierkanten waarop je een ander patroon ziet dan op de overige "tegels" of "bakstenen" op dit level. Ga op één of beide tegels staan en druk naar beneden op de Vierpuntsdruktoets. Hierdoor kom je ondergronds in een glibberige, slijmerige "goudmijn" vol Nuke.

(geheime doorgang)

Ben je geïnteresseerd in meer aanwijzingen met betrekking tot de verblijfplaats van deze verborgen levels, bel dan onze speladviseurs: 03402-51045 (Nederland) of 02-478 92 08 (België).
Andere keren is de bonusuitdaging één van deze twee puzzels of logica-spelletjes -

Murphy's Geheugen. De bedoeling hier is ROBOCOP te helpen zijn geheugen terug te winnen door het plaatje van zijn gezicht te reconstrueren. (Alex Murphy was de oorspronkelijke naam van ROBOCOP, weet je nog wel?) Eerst zie je zijn gezicht intact, maar dan verbrokkelt het in een hoop onsamenhangende vierkanten. In de beperkte tijd die je ter beschikking staat, moet je van deze vierkanten weer het oorspronkelijke gezicht maken. Om dit te doen, moet je de aanwijzer op een van de vierkanten naast het lege veld plaatsen en dan op de **A** of **B** Knop drukken om de nummers te kiezen.

Brandkastkraker. Als je de safe van Cain kan kraken, help je Detroit uit het financiële gat waarin het terecht is gekomen en helpt het je score omhoog te brengen. Om dit te doen in de beperkte tijd die je ter beschikking staat, moet je zien uit te vinden uit welke drie cijfers de combinatie van de brandkast bestaat. De volgorde van de cijfers is niet belangrijk. Beweeg de aanwijzer en druk op de **A** of **B** Knop om cijfers te kiezen. Door dit te doen, verschijnt er op het scherm het aantal goedgeraden cijfers. Met andere woorden het is een kwestie van elimineren.

TIPS

In ROBOCOP 2 is niets willekeurig - je kunt alles leren. Vind uit waar de boeven - speciaal degenen die je kunt arresteren - opduiken en waar het Nuke en de andere spullen zitten.

Iedereen en alles - ROBOCOP 2 inbegrepen - schiet volgens een vast patroon. Leer deze patronen, zodat je je eigen bewegingen daarop kunt afstemmen.

Onderzoek - vooral de minst voor de hand liggende plaatsen. Er zijn bonusschermen op de meeste levels.

Soms heb je de keus uit twee wegen die je kunt nemen. Ontdek welke de meeste Nuke oplevert.

Een stromende brandkraan en de slijmerige riolen veroorzaken gewoonlijk glibberige oppervlakken. Pas op! Blijf zo min mogelijk rondhangen bij de energie-rovende vaten. ROBOCOP zal snel beschadigen of onmiddellijk sterven door afketsende kogels of rollende voorwerpen, terwijl hij gehurkt bovenop de vaten zit. Je kunt de schade beperken of voorkomen door ROBOCOP rechtop te laten staan en hem zo snel mogelijk van de vaten te laten gaan.

Probeer in je eerste gevecht met Cain de energiebundels, die hij op je afvuurt, te ontwijken. Je kunt hem niet raken voordat hij zijn geweer heeft laten zakken.

ROBOCOP 2 is een dodelijke machine met ontzagwekkende kracht. Vermijd koste wat het kost direct contact met hem. Volgens inlichtingendiensten heeft hij het vermogen bepaalde delen van zijn lichaam te beschermen. Vind de spleten in zijn harnas en schiet zo veel mogelijk.

90 DAGEN GARANTIE

1291b

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Y A 20507

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

OCEAN EUROPE LTD.

Robocop 2 TM & © 1990 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON